

tes desmiente aquello de que “nunca segundas partes fueron mejores”, pues escribe una obra aun más divertida y compleja que la primera parte.

De cualquier modo, la lucha anti-piratería parece una batalla de antemano perdida. Hace no mucho tiempo, con motivo del lanzamiento de *Memoria de mis putas tristes* de García Márquez, se vio una muestra de la capacidad operativa de los *fili-brusteros*, pues, a pesar de todos los cuidados por parte de los editores, lograron poner en circulación la versión pirata de la novela días antes de que la oficial estuviera en librerías. Ante este madrugete, el editor salió a declarar que la versión apócrifa tenía un final diferente que la original, lo cual se manejó en los medios como una exitosa estrategia para que los potenciales clientes del libro pirata se dieran cuenta de que serían estafados con un producto adulterado, cuyo desenlace no habría salido de la inigualable imaginación del Premio Nobel (luego resultó que, en realidad, los cambios eran mínimos —las correcciones normales que cualquier autor hace durante la edición de un libro). Ahora bien, si consideramos el asunto con más detenimiento, es inevitable llegar a la conclusión de que una estrategia así puede resultar un arma de dos filos, pues convierte al producto que se pretende combatir en una mercancía más valiosa y digna de atención que si hubiera sido una copia exacta del original. De entrada, tanta publicidad no hace sino despertar la curiosidad por comparar ambas versiones, ya sea para averiguar cómo corrige García Márquez sus textos o para determinar qué final es mejor. Y no dudo que, dentro de cincuenta o cien años, los escasos ejemplares que sobrevivan de la versión pirata, convertidos en rarezas de coleccionista, alcanzarán en las casas de subasta precios muy superiores a los de la versión legítima, de la que se tiraron, tan sólo en su primera edición, un millón de copias. ~

Identidades subterráneas La escritora ficticia

BRUNO BARTRA



La revolución en tecnologías digitales está transformando la creación en general y, particularmente, la forma de escribir literatura. En este ámbito de las artes está por detonarse un cambio de grandes dimensiones.

Hace unos meses, en agosto de 2008, escribí en este mismo espacio un artículo, “El nuevo alfabeto o el matrimonio Kindle-iPod”, donde mencionaba cómo dos de los inventos más brillantes de nuestros tiempos, el reproductor de audio digital —como el iPod— y el lector de libros electrónicos —como el Kindle—, podían marcar el camino hacia un cambio radical en la forma de crear literatura, en caso de matrimoniarse para crear un aparato que integrara sus capacidades: la reproducción de sonido, imágenes y video del primero, y el sistema de lectura y pantalla del segundo. De esta forma, se crearía un dispositivo capaz de dar soporte a la literatura escrita a manera de hipertexto.

Con esta combinación de video, imagen, sonido y texto, el hijo pródigo de Apple y Amazon sería el medio ideal para desplegar un nuevo tipo de lenguaje o imprimir un nuevo alfabeto literario.

El pasado 4 de marzo, Amazon anunció el lanzamiento de un programa gratuito y descargable vía internet para el iPod y el iPhone, el cual permite leer en los aparatos de Apple los libros que están disponibles para el Kindle. Se trata, sin lugar a dudas, del primer paso hacia este matrimonio.

Las generaciones que crecen leyendo periódicos en línea y consultando sitios de internet en los cuales la información reúne texto, imagen, video y audio, comenzarán a expresar sus ideas y “escribir” sus libros de esta manera.

Pero un nuevo elemento podría proceder de los lugares más insospechados: tres meses después de la publicación del artículo mencionado, llegó a Estados Unidos un videojuego para la consola PlayStation 3: *Valkyria Chronicles*. Su historia se desarrolla en una suerte de Segunda



Guerra Mundial dentro de una realidad paralela a la de la Tierra, en una Europa alterna.

Con ciertos aspectos fantásticos, el juego relata y critica la discriminación. Propone una paráfrasis del holocausto, con tintes del racismo urbano más moderno, como el que solía darse en el sur de Estados Unidos antes de la década de 1950.

Valkyria Chronicles fija claramente una postura en contra del racismo, al mismo tiempo que denuncia el autoritarismo de las grandes potencias a nivel transnacional; como aderezo, incluye historias de amor, odio y desencuentro entre los personajes principales.

Pero la novedad de este juego no es la historia pletórica de crítica social y política —algo

ya visto en la saga de *Metal Gear Solid*—, ni la elaboración de historias amorosas, hasta cierto punto telenovelescas, ni el desarrollo de los personajes —algo revolucionado por la serie *Final Fantasy*. La novedad radica en la forma como uno conoce y “hace” la historia. Es ahí donde se puede hallar el vínculo con el Kindle y el iPod, un tercer elemento para consolidar la literatura hipertextual.

Al avanzar, el jugador pasa por la introducción, el primer capítulo, el segundo, etc. Estos capítulos, conformados por diversos episodios, son parte del libro histórico *On the Gallian Front*, de la autora ficticia Irene Koller. Cada episodio puede ser una escena de la historia o una batalla —dependiendo de la habilidad del jugador, hay personajes que mueren en el campo de guerra y no vuelven a aparecer en el juego—; así se va armando la trama. Además, hay diversos elementos complementarios que constituyen una suerte de apéndices al libro virtual.

La estética del juego —basada en la tecnología de *canvas*, que da a las imágenes trazos semejantes a los de un pincel— fusiona acuarela con *animé* y es precisamente la de un libro cuyas páginas uno puede pasar para remitirse a capítulos anteriores y “releer” extractos de la historia, avanzando en la lectura conforme se triunfa en las batallas de la llamada “Segunda Guerra Europea”.

Valkyria Chronicles es el modelo estético de cómo puede ser la literatura del siglo XXI: capítulos conformados por fragmentos de texto, voz y música y caracterizados por la interacción. Se trata de una narrativa tan particular que se diferencia del cine sustancialmente, empezando por el tiempo que se requiere para “leer” completa la historia de la mayoría de los videojuegos (*Valkyria* no es la excepción), de al menos veinte horas —si uno desea entrar en detalles, puede alcanzar las cincuenta horas.

El “gameplay” o la manera en que se despliega *Valkyria* ante el jugador —la propuesta de escribir y leer una novela conforme se avanza— es la clave de los hipertextos. El autor detona la historia y, a través de una interacción cada vez más elaborada, lleva al lector a sentir que escribe la propia novela al leerla.

En pocas palabras, cuando el aparato que fusiona Kindle y iPod adopte estas características de los videojuegos, el nuevo alfabeto estará consumado, y en los anales de la historia de la literatura universal quizá quede plasmado como pionero un personaje que involuntariamente contribuyó a cambiar el curso de la literatura: Irene Koller, la escritora ficticia. ~

